

O que são *WebQuests*?

Em linhas gerais, uma *WebQuest* apresenta-se como uma **investigação orientada** que parte da definição de um tema e objectivos por parte do docente, para uma pesquisa na qual algumas ou todas as informações com as quais os alunos interagem têm origem em recursos da Internet.

Tal como originalmente pensada por Bernie Dodge e Tom March, uma *WebQuest* estimula:

- a pesquisa;
- a aprendizagem cooperativa;
- a produção de materiais;
- o pensamento crítico;
- o desenvolvimento dos professores.

Esta actividade requer dos alunos a síntese de novos conhecimentos mediante a concretização de uma tarefa, de forma a resolver um problema hipotético ou abordar uma questão real.

À semelhança de uma aula bem planeada, uma *WebQuest* contribui para tornar o processo de aprendizagem mais interessante, com a vantagem de se centrar na **auto-aprendizagem** dos alunos, numa viagem que os poderá levar a qualquer parte do universo. Contribui para uma **abordagem dinâmica**, valorizando a pesquisa, estimulando os alunos a serem "investigadores criativos" e aproveitando ainda as competências que já adquiriram na Internet.

Individualmente mas, sobretudo, em equipas, as *WebQuests* permitem que os alunos possam trabalhar ao seu próprio ritmo e são ideais para **alunos com diferentes ritmos de aprendizagem**.

Uma boa *WebQuest* contextualiza o conteúdo, ajudando os alunos a situarem os temas que abordam na estrutura mais lata em que se inserem. Poderá ser realizada no âmbito de uma disciplina ou ter carácter interdisciplinar e poderá ser apresentada aos alunos em papel, através de um conjunto de páginas em html/xml/flash (que podem constituir um *site*) ou de uma apresentação utilizando programas como, por exemplo, o PowerPoint.

São geralmente considerados dois tipos de *WebQuests*:

- as de **curta duração**

(Duração de um a três tempos lectivos; pretende-se que no final o aluno tenha explorado um conjunto significativo de informação. A aquisição e integração do conhecimento são os principais objectivos destas *WebQuests*.)

- as de **longa duração**

(Duração entre uma semana a um mês; após ter completado uma *WebQuest* de longa duração, o aluno deverá ter analisado em profundidade a informação, que é transformada, demonstrando a compreensão do material através de algo que possa ser respondido por outros *on-line* ou *off-line*.)

Uma *WebQuest* está, regra geral, estruturada em **seis etapas**, nomeadamente:

- a **introdução** que dá o mote e fornece alguma formação de base;
- a **explicitação da tarefa** a desenvolver que deve ser realizável e interessante;
- um **conjunto de fontes de informação** necessária para finalizar a tarefa;
- uma **descrição do processo** a seguir, indicando as fases ou etapas a seguir e fornecendo **orientação sobre como organizar a informação** adquirida;
- por último, deverá incluir uma **conclusão** mostre aos alunos o que aprenderam, motivando-os a alargar a experiência a outros domínios.

No texto "*WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks*", Bernie Dodge, define doze tipos de *WebQuests* que privilegiam os seguintes aspectos:

- Redigir o que se leu / transmitir o que se aprendeu
Esta é a tarefa mais simples, e para que seja considerada uma *WebQuest*, é necessário que o formato e texto do trabalho final sejam diferentes da informação inicial e seja concedida margem aos alunos para escolherem o que reportar e como organizar os seus dados. Durante a tarefa, os participantes deverão desenvolver competências para resumir e refinar a informação.

- **Compilar de informação**
Requer que os alunos desenvolvam e articulem os seus próprios critérios para seleccionar os itens que agregam durante o processo.
- **Mistério**
Requer, entre outros aspectos que os alunos absorvam informação de várias fontes e que consigam eliminar falsas pistas que poderão primeiramente parecer respostas mas que, após uma atenta análise, serão postas de parte.
- **Jornalismo**
Requer que os alunos enriqueçam os seus conhecimentos incorporando opiniões divergentes no seu trabalho.
- **Projecto para a criação de um produto ou planeamento de uma acção**
Requer, por exemplo, a descrição de um produto que é muito necessário em algum local por alguém. A *WebQuest* definida pelo professor deve incluir várias limitações, por exemplo, a nível orçamental ou legal.
- **Produção criativa**
Requer a produção de algo num determinado formato; algo como um quadro, uma peça de teatro, uma música, ou um *poster*, enfatizando a criatividade e expressão própria dos participantes.
- **Criar consenso**
Este género de *WebQuest* deverá basear-se em opiniões reais e actuais. Os alunos deverão conseguir articular, integrar e acomodar no seu trabalho diferentes pontos de vista.
- **Persuasão**
Requer que os alunos desenvolvam e apresentem um caso convincente que pode assumir várias formas; formas tão diversas como a redacção de uma carta dirigida a uma entidade, a emissão de um comunicado de imprensa, ou ainda a elaboração de um *poster* ou de um vídeo publicitário.
- **Auto-conhecimento**
Este tipo de tarefa motiva os alunos a reflectirem sobre quem são, procurando e definindo objectivos a longo prazo; abordando, por exemplo, questões éticas e morais.
- **Análise**
Uma tarefa analítica requer que os alunos foquem a sua atenção em um ou vários aspectos, identifiquem semelhanças e diferenças e reflectam sobre as implicações dessas diferenças ou semelhanças.
- **Avaliação / julgamento**
Neste tipo de *WebQuest*, os alunos dispõem de um conjunto de regras de conduta ou outros critérios para formar a sua opinião. Pretende que os alunos, usufruindo do apoio fornecido, criem os seus próprios critérios para a avaliação. Neste caso é importante que os professores expliquem e defendam o seu sistema de avaliação.
- **Ciência / método científico**
Ao desenvolverem uma *WebQuest* de carácter científico os alunos devem incluir a definição de hipóteses baseadas na compreensão da informação, no teste das hipóteses e na descrição e interpretação dos resultados na forma de um relatório científico.

Sublinhe-se ainda que, se por um lado uma *Webquest* pode ser arrojada, surpreendendo os alunos, por outro, deverá basear-se ou incluir recursos estruturantes, como modelos pré-definidos ou grelhas de análise, de forma a que os participantes envolvidos possam analisar a informação e desenvolver autonomamente toda tarefa até ao resultado final.

Desafiando os alunos a pensar, uma *WebQuest* deverá ser concebida de modo que através da utilização da Internet se consigam resultados que seriam dificilmente atingíveis de outra forma, como o contacto com especialistas através de *e-mail* ou a apresentação de recursos multimédia que contextualizem o tema a abordar. Desta forma pretende-se que a *WebQuest*, uma obra de professores segundo a abordagem metodológica de Bernie Dodge, garanta o acesso a informações autênticas e actualizadas, incentive a transformação activa de informações, favorecendo a partilha de saberes.

Bibliografia:

<http://www.iep.uminho.pt/aac/diversos/webquest/>
<http://www.webquest.futuro.usp.br/>
<http://www.teachersfirst.com/summer/webquest/quest-b.shtml>
http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
<http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html>

Mais informação sobre WebQuests:

<http://webquest.org/>
<http://webquest.org/bdodge/>
<http://www.spa3.k12.sc.us/WebQuests.html>
<http://k12webquests.blogspot.com/>
<http://webquestwonk.blogspot.com/>
<http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html>

Exemplos de WebQuests:

<http://asterix.ednet.lsu.edu/~edtech/webquest/maori.html>
<http://oncampus.richmond.edu/academics/education/projects/>
<http://www.occ.act.edu.au/home/itpd/webquests/matrix.htm>